

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN INFOGRAFIS BOARD GAME EDUKASI
SEJARANG PERANG SURABAYA 10 NOVEMBER 1945



Disusun oleh :

Doni Indriasto

0954010058

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “ VETERAN”
JAWA TIMUR
2014

PERANCANGAN INFOGRAFIS BOARD GAME EDUKASI SEJARAH PERANG SURABAYA 10 NOVEMBER 1945

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S – 1)

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Doni Indriasto

0954010058

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “ VETERAN”
JAWA TIMUR
2014**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN INFOGRAFIS BOARD GAME EDUKASI
SEJARAH PERANG SURABAYA 10 NOVEMBER 1945

Dipersiapkan dan disusun oleh :

DONI INDRIASTO
0954010058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 19 Juni 2014

Pembimbing I

Penguji I

Aileena S.C.R.E.C., ST., M.Des

Aryo Bayu W., ST., M.Med.Kom.
NPT. 3 8312 10 0304 1

Pembimbing II

Penguji II

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NPT. 3 8511 13 0353 1

Heru Subiyantoro, ST., MT,
NPT. 3 7102 96 0061 1

Ketua Jurusan

Koordinator

Heru Subiyantoro, ST., MT,
NPT. 3 7102 96 0061 1

Aditya Rahman Y., ST., M.Med.Kom.
NPT. 3 8109 10 0303 1

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal :

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni Juliardi AR, M.Kes.
NIP. 19590729 198603 2 0

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan ini sebenar benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam Naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang sudah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 30 Juni 2014

Doni Indriasto

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Infografis Board Game Edukasi Sejarah Perang Surabaya 10 November 1945” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh setiap mahasiswa dan merupakan tahap akhir dalam menyelesaikan pendidikan tingkat sarjana program strata satu (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Naniek Ratni Juliardi AR., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Heru Subiantoro, ST., MT, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Aileen Solicitor C.R.E.C, ST., M.Des, selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingannya hingga selesainya Laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan hingga selesainya Laporan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual atas ilmu yang bermanfaat selama ini.
6. Orang tua dan keluarga ku tercinta atas doa, dukungan materiil dan spiritual yang telah diberikan selama ini kepada penyusun.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu secara moral dan material dalam menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini.

8. Kepada Metha K. Jeannet terima kasih atas seluruh dukungan, semangat, perhatian dan doa yang diberikan kepada penulis

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi pembahasan, segi pengkajian maupun cara penyusunan, hal tersebut karena keterbatasan kemampuan penulis, maka dari itu penulis harapkan pendapat, saran dan kritik yang membangun demi penyusunan masa yang akan datang.

Akhir harapan penulis, semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua dan terutama bagi penulis sendiri untuk pedoman dan bekal di dunia kerja nanti.

Surabaya, Juni 2014

Penulis

PERANCANGAN INFOGRAFIS BOARD GAME EDUKASI SEJARAH PERANG SURABAYA 10 NOVEMBER 1945

Doni Indriasto

0954010058

ABSTRAK

Berawal dari fenomena dimana sejarah yang telah dilupakan menyebabkan kurangnya pengetahuan tentang peristiwa maupun perjuangan. Rasa Nasionalisme mulai menipis seiring berjalannya era globalisasi contohnya produk permainan. Dibutuhkan metode baru dalam pengajaran sejarah yang dapat menarik minat anak-anak dalam memainkan dan dipahami. Dalam *board game* ini akan dihadirkan tempat-tempat sejarah dan tokoh pahlawan sebagai edukasi dari permainan, yang dibagi dalam dua kartu yaitu pertanyaan dan infografis mengenai perang 10 November 1945. Konsep utama dalam perancangan *board game* ini adalah “*Experience Heroic Surabaya*”, pengalaman yang disampaikan melalui perjuangan mulai dari *start* sampai *finish* dengan cara menjawab pertanyaan untuk bisa lanjut. Menggunakan ilustrasi yang lucu dan menarik yang akan memberikan kejutan setiap membuka kemasan karena ada pop-up *environment*-nya mengenai gedung perjuangan.

Kata kunci : *Board game, Infografis, Sejarah, 10 November, pop-up*

DESIGNING INFOGRAPHICS EDUCATION BOARD GAME

WAR HISTORY OF SURABAYA NOVEMBER 10th 1945

Doni Indriasto

0954010058

ABSTRACT

Starting from the phenomena where a history that has been forgotten cause of lack of knowledge of the events and struggles. A sense of Nationalism started to thin out with the passing of the era of globalization such as the product of the game. It needs a new method in teaching of history that can attract the interest of children in play and understand. Board in this game will presented places of historical and the hero as education of game, is divided into two cards are questions and infographic about war 10 November 1945. The main concept in the design of this board game is "Experience Heroic Surabaya", Heroic experience delivered through a struggle began from start to finish by way of answering the question of being able to continue. Use the illustrations are cute and attractive that will give you a surprise every open packaging because there is the pop-up regarding its environment the building struggle.

Keywords: *Board games, Infographic, History, November 10, pop-up*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas Tugas Akhir	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vi
Abstract.....	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. LatarBelakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1. Manfaat Pendidikan	6
1.5.2. Manfaat Praktisi	6
1.6. Skema Alur Berpikir.....	7
 BAB II STUDI LITERATUR DAN EKSISTING	
2.1. Studi Literatur	8
2.1.1. Definisi Permainan.....	8
2.1.2. Manfaat Bermain.....	9

2.1.3. Karakteristik Permainan.....	9
2.1.4. Fungsi Bermain	10
2.1.5. Esensi Bermain	11
2.1.6. Bentuk Permainan	12
2.2. Definisi <i>Board Game</i>	14
2.2.1. Sejarah Permainan Ular Tangga	15
2.2.2. Pengertian Ular Tangga	17
2.2.3. Manfaat Permainan Ular Tangga	17
2.2.4. Keunggulan Media Permainan Ular Tangga.....	18
2.2.5. Kelemahan Media Permainan Ular Tangga	20
2.2.6. Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga.....	20
2.3. Pengertian Sejarah.....	23
2.3.1. Sejarah Surabaya 10 November 1945	24
2.4. Definisi Infografis.....	25
2.5. Definisi Ergonomis.....	26
2.6 Definisi Pop-up	27
2.7. Teori Desain Komunikasi Visual.....	28
2.8. Unsur Desain Komunikasi Visual.....	28
2.8.1. Komposisi	29
2.8.2. Teori Warna	31
2.8.3. Teori Ilustrasi	33
2.8.4. Teori Pictogram.....	34
2.8.5. Teori <i>Sign System</i>	36

2.8.6. Teori Tipografi	37
2.8.7. Studi Layout	38
2.9. Teori Kemasan	40
2.9.1. Definisi Kemasan	40
2.9.2. Fungsi Ideal Kemasan	40
2.10. Teori Psikologi Anak	41
2.11. Studi Eksisting	42
2.11.1. Permainan Ular Tangga Matematika	42
2.12. Studi Komparator	43
2.12.1. <i>Board Game</i> Treasure of Lost Pyramid	43
2.13. Studi Target Konsumen	44

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

3.1. Definisi Perancangan Infografis <i>Board Game</i> Edukasi Sejarah 10 November 1945	46
3.2. Target Audiens	47
3.3. Populasi	48
3.4. Sample	49
3.5. Jenis dan Sumber Data	49
3.5.1. Data Primer	49
3.5.2. Data Sekunder	50
3.6. Metode Perancangan	50
3.7. Consumer Journey	52
3.8. Consumer Insight	55
3.9. Point of Contact	56

3.10.Unique Selling Point	56
BAB IV KONSEP DESAIN	
4.1 Analisa Riset	57
4.1.1. Analisa Observasi	58
4.1.2. Analisa Wawancara.....	59
4.1.3. Analisa Kuisisioner.....	60
4.2 Perumusan Konsep	61
4.3 Penjabaran Konsep	62
4.4 Visualisasi Konsep	63
4.4.1 Judul <i>Board Game</i>	63
4.4.2 Deskripsi Konten.....	63
4.4.3 Konsep Mekanisme Permainan	66
4.4.4 Strategi Visual	67
4.4.5 Strategi Non Visual	67
4.5 Konsep Visual	67
4.5.1 Cover Packaging	68
4.5.2 Pop-up <i>Environment</i>	69
4.5.3 Question Card dan Information Card	70
4.6 Konsep Warna	72
4.7 Konsep Layout.....	72
4.7.1 Petak <i>Board Game</i>	72
4.7.2 Game Sign System	73
4.7.3 Karakter Bidak	75
4.8 Konsep Tipografi.....	77

4.8.1	Judul	77
4.9	Alternatif Desain Digital.....	79
4.9.1	Cover Packaging	79
4.9.2	Pop – up <i>Environment</i>	79
4.9.3	Tipografi.....	80
4.9.4	Petak <i>Board Game</i>	80
4.9.5	Game Sign System	80
4.9.6	Karakter Bidak	81
4.10	Konsep Media Pendukung.....	82
 BAB V IMPLEMENTASI DESAIN		
5.1	Cover Packaging.....	83
5.2	Petak <i>Board Game</i>	83
5.3	Pop – up <i>Environment</i>	84
5.4	Card Support.....	85
5.5	Karakter Bidak.....	85
5.6	Peraturan.....	86
5.7	Media Pendukung.....	86
5.7.1	Pin.....	86
5.7.2	X – banner	87
5.7.3	Poster	87
5.8	Estimasi Biaya Media Utama	88
5.9	Estimasi Biaya Media Pendukung.....	88
5.10	Media Planning.....	89

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan.....	90
6.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
DAFTAR LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh <i>Board Game</i> Ular Tangga	4
Gambar 2.1 Contoh Macam – Macam <i>Board Game</i>	15
Gambar 2.2 Contoh <i>Board Game</i> Ular Tangga	16
Gambar 2.3 Peristiwa 10 November 1945	24
Gambar 2.4 Beberapa Contoh Infografis	26
Gambar 2.5 Jenis Pop – Up	28
Gambar 2.6 Warna – Warna Muda Memiliki Kekuatan Bermakna Keceriaan, Hangat Dan Sangat Disukai Oleh Anak – Anak Karena Warnanya Yang Cerah	32
Gambar 2.7 Contoh Gambar Ilustrasi Kartun	34
Gambar 2.8 Contoh Gambar Pictogram	35
Gambar 2.9 Contoh Tipografi Untuk Anak	38
Gambar 2.10 Ular Tangga Matematika	43
Gambar 2.11 <i>Board Game</i> Yang Dijadikan Komparator	43
Gambar 4.1 Contoh Ukuran, Visual Dan Pop –Up <i>Environment</i> Untuk <i>Board Game</i>	64
Gambar 4.2 Contoh Visual Untuk Kartu Info Dan Pertanyaan	65
Gambar 4.3 Contoh Visual Bidak Pasukan Indonesia Dan Kolonial Belanda	66
Gambar 4.4 Beberapa Contoh Visual Untuk <i>EnvironmentBoard Game</i>	68
Gambar 4.5 Konsep Cover Packaging Untuk <i>Board Game</i>	68
Gambar 4.6 Konsep Visual Pop – Up <i>Environment</i> Untuk <i>Board Game</i>	70
Gambar 4.7 Konsep Visual Question Dan Information Card Untuk <i>Board Game</i>	71
Gambar 4.8 Warna Cerah Dan Warna Vintage	72
Gambar 4.9 Beberapa Alternatif Konsep Untuk Petak <i>Board Game</i>	73

Gambar 4.10 Beberapa Alternatif Konsep Game Sign System Untuk Petak <i>Board Game</i>	74
Gambar 4.11 Beberapa Alternatif Konsep Kostum Bidak Dan Karakter Untuk Petak <i>Board Game</i>	76
Gambar 4.12 Beberapa Alternatif Konsep Typografi Untuk Judul <i>Board Game</i>	77
Gambar 4.13 Font Bobs made	78
Gambar 4.14 Alternatif Cover Packaging Secara Digital	79
Gambar 4.15 Alternatif Pop – Up <i>Environment</i> Secara Digital	79
Gambar 4.16 Alternatif Typografi Judul Secara Digital	80
Gambar 4.17 Alternatif Petak <i>Board Game</i> Secara Digital	80
Gambar 4.18 Alternatif Game Sign System Secara Digital	81
Gambar 4.19 Alternatif Karakter Bidak Secara Digital	81
Gambar 5.1 Cover Packaging Surabaya 10 November	83
Gambar 5.2 Petak Dalam <i>Board Game</i> 10 November	83
Gambar 5.3 Pop – Up <i>Environment Board Game</i> Surabaya 10 November ..	84
Gambar 5.4 Card Support Dalam <i>Board Game</i> Surabaya 10 November	85
Gambar 5.5 Karakter Bidak Pemain Dalam <i>Board Game</i>	85
Gambar 5.6 Peraturan Permainan Dalam <i>Board Game</i>	86
Gambar 5.7 Pin Sebagai Media Pendukung Dalam <i>Board Game</i>	86
Gambar 5.8 X – Banner Sebagai Media Pendukung Dalam <i>Board Game</i>	87
Gambar 5.9 Poster Sebagai Media Pendukung Dalam <i>Board Game</i>	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Skema Alur Berpikir.....	7
Tabel 4.1. Perumusan Konsep	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap tahun khususnya menjelang peringatan Hari ulang tahun Kemerdekaan Republik Indonesia, sering mendengar kata nasionalisme menjadi tema sentral dari setiap aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia diberbagai pelosok tanah air. Beragam ekspresi ditampilkan, seminar, dialog, pagelaran seni budaya, perlombaan, renungan suci, sampai ke pelaksanaan upacara peringatan detik-detik proklamasi, baik yang dilaksanakan di Istana Merdeka maupun di pusat-pusat kota disetiap propinsi. Berharap melalui tampilan tersebut, semua kembali bersemangat untuk memelihara nasionalisme dan senantiasa bangga menjadi bangsa Indonesia.

Sejarah yang telah dilupakan menyebabkan kurangnya pengetahuan tentang peristiwa maupun perjuangan. Saat ini rasa Nasionalisme terkikis seiring bergulirnya era globalisasi yang menuntut manusia untuk mementingkan kepentingan pribadinya sendiri dan melupakan kepentingan yang lebih besar, yaitu kepentingan masyarakat, bangsa dan negara. Mengingat bahwa nasionalisme didalam segenap sanubari anak bangsa akan muncul ketika mengetahui bagaimana pertama kali para pendiri atau pembangun memperjuangkan keutuhan bangsa, hal ini dapat diketahui melalui sejarah.

Mendengar kata nasionalis akhir-akhir ini untuk sekarang hanya sekedar ucapan belaka, tidak ada penerapannya sama sekali. Lihat saja pada pemuda dan pemudi sekarang, sudah terpengaruh dengan gemerlapnya budaya barat sehingga sudah tidak ada lagi gairah untuk membangun negeri ini, padahal generasi muda-lah yang nantinya akan menjadi pemimpin-pemimpin bangsaini. Kehidupan individual masyarakat yang sangat kelihatan sekali di kota. Sekarang dinegeri kita sendiri, kita sudah tidak lagi menjadi tuan untuk rumah sendiri. Produk-produk hampir semuanya produksi luar negeri seperti permainan yang pakai oleh anak-anak contohnya. Anak-anak SD pada saat ini sudah terbilang maju karena masih kecil saja sudah di biasakan membawa barang-barang dengan teknologi tinggi seperti komputer ataupun *gadget* oleh orang tuanya dan menghabiskan waktu

dengan bermain menatap ke monitor *gadget* tersebut sehingga sosialisasi secara tidak langsung terhadap teman-teman atau lingkungan sekitar menjadi berkurang dan ini berdampak pada kegiatan sosial anak dan permainan tradisional yang mulai ditinggalkan oleh anak-anak sekarang (Ernest Duko, 2014). Di satu sisi dampak negatif yang diberikan gadget berteknologi tinggi ini membuat konsentrasi anak menurun, kemampuan analisa menurun, dan individualis. Berangkat dari hal ini diangkat perancangan permainan papan tradisional yang dimodifikasi dari visual hingga menambahkan mekanisme permainan baru dengan tema sejarah dan secara tidak langsung melatih anak untuk belajar bersosialisasi dengan orang lain atau temannya dan menanamkan rasa nasionalis kepada anak sejak dini dalam permainan ini dengan maksud memberikan pengalaman kepada anak, apa yang dirasakan para pahlawan sejarah pada waktu itu dan secara tidak langsung menghadirkan kembali permainan papan yang sudah lama hilang dengan memberikan gaya baru yang akan di buat oleh perancang.

Untuk tema yang akan diangkat adalah tentang sejarah Indonesia yang berasal dari Surabaya, kota Pahlawan. Cerita tentang perang besar yang terjadi pada tanggal 10 November 1945 dimana ketika arek-arek suroboyo (anak-anak surabaya) berjuang melawan pasukan sekutu bersama belanda yang hendak menjajah kembali Indonesia. Dalam pertempuran itu, pasukan sekutu berhasil dipukul mundur dan bahkan hampir dapat dihancurkan oleh pasukan Indonesia. Pemimpin pasukan sekutu Brigadir A.W.S Mallaby berhasil ditawan oleh para pemuda Indonesia (Pusat Sejarah, 1998:24).

Permainan merupakan kegiatan yang paling dekat dengan dunia anak, dengan bermain, anak memperoleh kebutuhannya baik secara fisik maupun emosional. Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi. Menurut George Prasetya dalam (*Smart Parenting*, 2007:105), bermain merupakan salah satu pengalaman belajar yang sangat berharga dalam semua aspek kecakapan. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk membangun relasi dengan orang lain, melatih ketrampilan motorik serta

memanfaatkan kapasitas visualnya. Oleh karena itulah permainan merupakan wadah dan cara pendekatan yang paling baik dan efektif dalam memupuk idealisme positif tentang pendidikan

Ada berbagai jenis permainan, mulai jenis permainan peran, permainan *puzzle*, permainan papan, permainan kartu dan permainan. Masing-masing permainan ini memberikan efek yang berbeda-beda terhadap orang yang memainkannya. Permainan papan mempunyai daya tarik sendiri dari sistem permainannya yang bervariasi. Sehingga permainan yang diangkat untuk solusi dari beberapa latar belakang fenomena yang dikemukakan di atas adalah sebuah permainan papan. *Board game* merupakan salah satu permainan yang sangat dikenal oleh semua kalangan dan semua umur. Dua karakteristik utama dari *board game*, tema dan mekanisme permainan, juga menjadikan *board game* menjadi sebuah produk yang memiliki fungsi ganda. Selain fungsi utama sebagai alat hiburan, *board game* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar yang efektif.

Permainan jenis ini memiliki peraturan yang bervariasi dan cara memainkannya tidak akan membuat orang bosan selama permainan ini mempunyai interaktif dalam permainannya dan memiliki pesaing atau lawan dalam bermain. Salah satu acuan dalam permainan papan ini adalah *board game* ular tangga, ular tangga sangat dikenal dari dulu hingga saat ini dan sekarang sudah berupa digital atau elektronik. Ular tangga yang dalam versi digital atau elektronik mempunyai kelemahan yang membuat anak mendapatkan dampak negatif karena harus menatap monitor komputer dalam beberapa waktu dan tidak ada efek seperti dalam permainannya yang versi tradisional.

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada tahun 90-an, permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat banyaknya anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga dan perancang sempat memainkannya. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif dimainkan bersama-sama. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.



Gambar 1.1. Contoh board game ular tangga

Mengadopsi dari ular tangga, *board game* ini akan didesain positif dan akan dimainkan oleh anak-anak yang ingin belajar pengetahuan sejarah. Karena dengan menggabungkan nilai atraktif dari mekanisme permainan dengan sebuah media interaktif yang akan mendukung proses berjalannya permainan, bermain sambil belajar pun bisa digabungkan.

Simulasi *board game* yang memiliki segi positif memberi pengetahuan tentang sejarah setelah kemerdekaan dan sampai perang 10 November, diharapkan anak-anak lebih dapat efektif memahami dan mengingat semua momen sewaktu mereka bermain. Karena efek bermain adalah memberikan kebutuhan akan rasa senang pada anak-anak, dengan perasaan senang anak-anak dapat mengingat dengan baik apa yang telah dia alami dan ingatan tersebut akan bertahan dalam jangka waktu yang lama (Syaodih,2004).

1.2. Identifikasi Masalah

1. Anak-anak lebih suka bermain daripada belajar, oleh karena itu dibutuhkan sebuah metode khusus untuk membuat anak-anak dapat menikmati proses belajar menjadi seperti bermain.
2. Banyak sekali jenis permainan yang dikhususkan untuk anak pada usia tertentu, tapi apakah permainan itu memberikan akibat yang positif bagi perkembangan *intelegensi* anak.
3. *Board game* merupakan permainan tradisional yang sempat populer pada tahun 90an dan saat ini sudah banyak di tinggalkan karena kemajuan permainan modern melalui gadget berteknologi tinggi.

1.3. Rumusan Masalah

Setelah memaparkan fenomena yang telah dijadikan alasan dalam merancang sebuah permainan edukasi, dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang infografis *board game* dengan tema Sejarah perang 10 November 1945 sebagai alternatif media edukasi untuk anak-anak SD yang menarik, interaktif dan komunikatif?

1.4. Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan kembali *Board Game* ular tangga tradisional yang sudah lama hilang dengan mengemas secara baru dari mekanisme permainan.
2. Memberikan pengetahuan tentang sejarah perang 10 November 1945 melalui media permainan papan ini.
3. Menanamkan rasa Nasionalis pada diri anak melalui *board game* ini dengan cara memberikan interaksi yang terdapat pada permainan ini.
4. Menjadikan permainan ini sebagai media pengingat tentang sejarah.
5. Sebagai permainan yang juga memiliki fungsi sebagai buku pengetahuan, hiburan, dan sebagai alat belajar yang efektif.
6. Membuat inovasi baru dalam permainan dalam bidang pembuatan permainan edukatif.
7. Membantu orang tua dalam memberikan sarana bermain kepada anak yang lebih aman dan bermanfaat.
8. Membuat sebuah permainan yang memiliki nilai guna lebih dan bermanfaat bagi masyarakat.
9. Untuk mengasah afektif, kognitif, dan melatih anak menggunakan kemampuan psikomotor.
10. Memotivasi anak untuk jadi lebih baik, berjuang, semangat sebagai murid teladan, dan perhatian terhadap lingkungan sekitar.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan ini adalah untuk membantu mengembangkan permainan ular tangga di bidang Desain Komunikasi Visual dengan konsep yang baik dan tujuan yang benar sehingga permainan ini menarik dan mendidik .

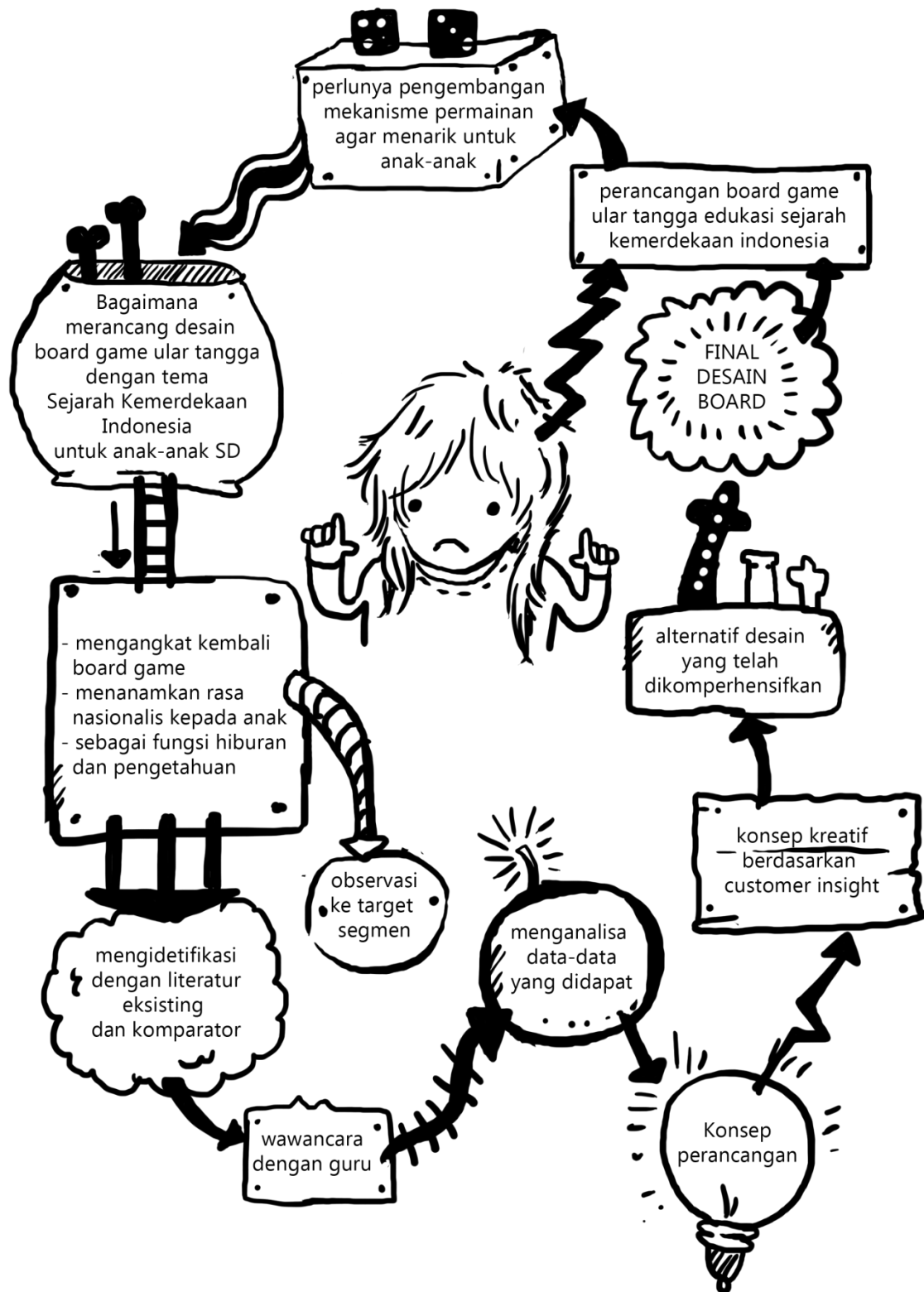
1.5.1. Manfaat Pendidikan

Rancangan ini dapat dijadikan sebagai permainan yang juga memiliki fungsi sebagai buku pengetahuan, hiburan yang dimainkan untuk mengisi luang bersama keluarga, dan sebagai alat belajar yang efektif.

1.5.2. Manfaat Praktisi

Hasil Perancangan ini diharapkan akan menjadi sebuah acuan ataupun dapat memberikan inspirasi kepada desainer komunikasi visual selanjutnya yang ingin merancang permainan edukatif. Dan hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi kemajuan bidang keilmuan desain komunikasi visual agar lebih bervariasi dalam menciptakan sebuah karya untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat.

1.6 Skema Alur Berpikir



Tabel 1.1. Skema Alur Berpikir